Travailler, c’est trop dur…

Quelle que soit la civilisation, quel que soit le monde où vous avez choisi de jouer, les mendiants y ont leur place. Afin de vous permettre de mieux les y insérer, nous vous proposons des explications et des compléments sur cette classe sociale très active dans l’univers d’Elric.

Mendiants !

Dans les Jeunes Royaumes, les mendiants peuvent avoir jusqu’à trois origines.

Par La Loi

Tout d’abord, la société telle qu’elle est proposée par les nations dévouées à La Loi, souffre d’un problème d’inadaptation et de conservatisme. Lorsque l’expansion des cités et de la civilisation eût atteint un certain seuil, la société aurait dû se stabiliser en une sorte d’âge d’or permanent.

Malheureusement, la présence inopportune du chaos dans ce vaste programme a provoqué une démographie galopante, les guerres de religion que l’on sait, la famine et la maladie, brisant sans doute à jamais tout rêve de société trop rigide, issues de l’affrontement de la Loi et du Chaos.

Par Le Chaos

Mais on retrouve également une forte proportion de mendiants dans les nations inféodées au Chaos. En effet, l’allégeance au Chaos implique la soumission à des lois arbitraires, à des impératifs farfelus issus de l’inspiration du moment.

Bien que cela soit rarement reconnu, les arts, l’inspiration poétique sont l’apanage du Chaos, Maître de la Créativité.

Et comme l’artiste détruit ou rejette ses tentatives malheureuses de création, les erreurs sociales sont également laissées pour compte, favorisant ainsi les écarts entre les modèles réussis (les nantis) et les échecs (les pauvres).

De plus, certains vont même jusqu’à renforcer une telle inégalité en créant ou en accentuant ces écarts. Par exemple, un agent chaotique, sous le coup d’une inspiration divine, pourrait donner à un mendiant une fortune suffisante pour rançonner un roi, l’élevant ainsi socialement, ou au contraire estropier et défigurer un riche marchand,le projetant au bas de l’échelle sociale par la destruction (ou la confiscation) de tous ses biens.

Nadsokor

Enfin, il u a ceux qui sont nés mendiants, que ce soit à Nadsokor ou au sein d’une Guilde de Mendiants.

Ceux-là ne sont pas toujours affligés physiquement, mais reprennent souvent le mode de vie parental, car ils n’ont pas la volonté ou le désir de changer de condition.

Le Tragique Millénaire

Dans l’Europe du Tragique Millénaire, la mendicité est surtout le fait des guerres incessantes et régulières qui frappent les nations.

Les victimes de la guerre, les mercenaires mutilés ou ayant enduré des blessures majeures, les soldats brisés par une nation occupée hostile, sont nombreux.

Et il y a aussi tous ceux qui sont issus des inévitables inégalités sociales, héritages d’un passé révolu, dans des nations aussi sophistiquées et culturellement avancées que l’Espanya et la Moscovie, où la décadence et la perversion côtoient la bienséance et la poésie.

Mendiant et JdR

Les mendiants ont toujours occupé, lors de la plupart des aventures urbaines, une position privilégiée.

Ce sont des gens qui vivent dans les rues, et en raison de cette délicate position, ils voient et entendent tout.

Le soir venu, lors de veillées, ils colportant les rumeurs, ragots et histoires qui circulent en ville et qu’ils ont réussi à saisir.

C’est pour eux un moyen agréable de passer le temps et de créer une fragile cellule sociale. En prêtant autant d’attention à la société, en commentant les évènements politiques, les décisions des juges, et en réécrivant l’histoire, ils se créent l’illusion de toujours appartenir au système qui les a rejetés. Mais le savoir qu’ils

accumulent par le partage des connaissances est de loin supérieur à celui de n'importe quel quidam cultivé. En échange de quelques pièces de cuivre, ils peuvent faire resurgir de leur mémoire des rumeurs qui ont circulé il y a plusieurs années, avec une précision incroyable.

Les aventuriers peuvent donc consulter ces exclus afin d'obtenir des renseignements que les voies officielles leur dénient, soit par le caractère confidentiel, soit par leur prix élevé.



A Votre Service

En second lieu, les nantis, que ce soit par vanité ou par honte de ne pas les aider, méprisent et ne considèrent que rarement la présence des mendiants. Ceux-ci peuvent alors tendre l'oreille et surveiller des édifices publics ou privés sans être importunés par la garde. De plus, ils peuvent en profiter pour surprendre les bribes de conversation confidentielles qui alimenteront les prochaines rumeurs, seulement en étant au bon endroit et au bon moment. Parfaits espions que ceux que l'on ne veut pas voir ou pas entendre… aussi, lorsque le jeu en vaut la chandelle et que quelques grosses pièces changent de mains, les mendiants peuvent faire d'excellents informateurs.

En outre, les mendiants n'hésitent que rarement à mettre la main à la tâche, et effectuent différentes petites missions pour qui payent bien. Cela peut aller du larcin au cambriolage, et parfois jusqu'au meurtre organisé. Enfin, ils peuvent être engagés afin de servir de spadassins de secours si les aventuriers ont besoin d'une aide ponctuelle. On a déjà vu des situations dramatiques retournées par l'arrivée impromptue d'une bande de mendiants sur la scène d'un combat où sont impliqués des aventuriers s'étant montrés particulièrement généreux !

Jouer un Mendiant

C'est un défi des plus intéressants, à condition que le personnage se trouve une véritable raison de partir en aventure.

Quant à son utilité, elle ne fait aucune doute, surtout en milieu urbain, comme en témoignent les différentes utilisations, citées plus haut, que l'on peut en faire.

Il n'est pas facile de jouer un Mendiant, d'abord parce que c'est une classe sociale dévalorisante, très loin des héros de la littérature que l'on rêve généralement d'incarner, ensuite parce qu'elle pose de sérieux problèmes.

Un Profil Particulier

Pour prendre plaisir à jouer un Mendiant, il faut essayer de s'identifier à lui, et pour y parvenir, il faut d'abord tenter de le comprendre. Ce ne sera donc ici qu'un bref essai, car à moins d'avoir soi-même vécu de la mendicité ou d'être sociologue, nul ne peut prétendre détenir la vérité sur ce sujet.

Le principal souci du Mendiant est d'assurer sa subsistance, au moins pour la journée à venir. Il vit au jour le jour,

ne se souciant que rarement des lendemains, qu'il sait parfaitement identiques aux jours passés. Les talents qu'il développe vont donc dans ce sens. Attirer la pitié sur lui, commettre quelques vols à l'étalage, proposer de menus services sont quelques uns des moyens dont il dispose, ainsi qu'il est dit dans la précédente section.

Il est très important pour un tel personnage, peut-être plus encore que les autres, de bien préciser l'histoire du Mendiant, sa jeunesse, ses déboires, ce qui l'a poussé à la mendicité et ce qui pourrait l'en sortir. Le plus grand piège est de se servir de la classe sociale mendiant pour créer un aventurier qui par la suite ne vivrait plus ou ne réagirait plus comme un mendiant.

Certes, si l'insertion dans un groupe d'aventuriers est pour lui un moyen de s'en sortir (il est vrai que le système de classes sociales des jeux Chaosium n'est que le « tremplin » d'un personnage, et qu'il peut se développer tout à fait différemment par la suite), il serait dommage que son joueur renie son passé et ne tienne plus compte d'aucun de ses traits de personnalité éventuels et typiques des mendiants.

Un Comportement Etrange

Le comportement des Mendiants peut poser des problèmes sérieux aux joueurs. Ce sont des gens détachés, insouciant de leur santé (qu'ils ont déjà perdue pour la plupart), vénaux aussi, mais qui n'ont peur d'aucun sacrifice. La plupart estiment en effet être au plus bas, ce qui pourrait expliquer certains gestes paraissant désespérés aux nantis.



Pour mieux faire face à sa condition, un Mendiant peut choisir entre deux voies diamétralement opposées. La première consiste à sombrer dans le fatalisme, ce qui peut donner lieu à certains débordements tels que tentatives de suicide, alcoolisme, violence psychopathe.

L'autre est de choisir la voie de la dérision, et de se moquer de ses malheurs, de ses propres afflictions, mais aussi et surtout des nantis et des gens « normaux ». Certains vont même jusqu'à exalter leur nature de mendiant (prétextant que c'est un mode de vie plus sain que celui des « débauchés » qui forment la caste supérieure du pays), et prétendre qu'ils sont mendiants par choix, par rejet d'une société ridicule et inepte.

Il sera donc important pour le joueur de choisir un profil psychologique et de s'y tenir, bien qu'il puisse en choisir d'autres que les deux très brièvement esquissés ici.

Connaissance de la Cité

Il s'agit d'une compétence à rapprocher à celle de Connaissance du Pays, publiée dans le Tatou numéro 12 dans l'article Fermier ou Chasseur de Philip Benz.

Le joueur choisit une ville (généralement se ville d'origine) pour laquelle il pourra employer l'intégralité de sa compétence. Dans celle-ci, cette compétence prendra la place de la Cartographie et de la Navigation, sans que le mendiant ait besoin de supports écrits ou mécaniques. Le personnage pourra s'orienter sans problème, connaître les lieux, boutiques, et endroits secrets (marché noir, guildes interdites) à condition de réussir le jet de Connaissance pour la ville où il se trouve. Ce même jet peut permettre de déterminer l'adresse d'une personnalité, de retracer quelques éléments de l'histoire de la cité, ou de se remémorer des rumeurs ayant circulé il y a longtemps (ou d'en répandre de nouvelles).

Le personnage pourra toujours tenter un jet sous le moitié de cette compétence dans une autre ville où il peut prétendre avoir au moins six mois d'expériences, sans quoi la compétence devient inutile. Cette compétence peut progresser par expérience, aussi faudra-t-il différencier une compétence par cité visitée, qui augmentera séparément.

Confréries et Cultes

Dans les Jeunes Royaumes, la plupart des mendiants viennent ou vont à Nadsokor.

Le mieux à faire est encore de consulter le supplément le Voleur d'Ame qui fournit une description de Nadsokor, de son dirigeant, et une idée du culte de Narjhan.

L'autre divinité appréciée par les mendiants est Malchin, qui accorde souvent l'immunité à certaines maladies que ses brebis sont chargées de répandre.

Cependant, ce mouvement d'amplitude mondiale ne regroupe pas tous les mendiants. Ici comme dans l'Europe du Tragique Millénaire, il existe de nombreuses confréries de mendiants, à l'échelle locale, indépendantes les une des autres. Vous pouvez en trouver un

exemple dans le supplément La France, sous le titre des Boiteux.

Organisations

Dans la littérature fantastique, il est souvent fait référence aux mendiants comme ayant une structure organisée avec son Roi (ou sa Reine) local, ses objectifs et ses motivations. Souvent, celles-ci sont ambitieuses, comme conférer un véritable statut à leur caste ou prendre le contrôle d'une ville.

Mais la plupart du temps, le Roi des Mendiants n'a ni le charisme, ni le courage de mener de telles ambitions jusqu'au bout, se contentant de s'asseoir sur son trône de détritus et de régner sur une foule hétéroclite et généralement peu sincère dans ses adulations.

Les mendiants peuvent encore se regrouper sous formes de guildes inhabituelles, comme les « Conteurs d'Histoires », les « Rapporteurs de Rumeurs » ou encore les « Yeux Indépendants », en référence aux plus fréquents emplois qu'ils peuvent trouver auprès d'un groupe d'aventuriers. Cela suppose évidemment que le MJ ait accepté l'idée d'une structure, d'une organisation regroupant des mendiants.

Si ces guildes ne sont qu'exceptionnellement reconnues comme telles par les associations normales, les services rendus peuvent être de qualité au moins égale, et souvent meilleur marché. De plus, elles ne souffrent que rarement de la concurrence.

Développements

Le Maître du Jeu peut bâtir tout une campagne (ou une partie seulement) sur les interactions d'une Société de Mendiants avec le « monde de la surface ».

Dans ce cas, il serait bien sûr intéressant qu'au moins un des PJs soit mendiant, bien que cela ne soit pas obligatoire.

Favoriser les projets des mendiants permettra aux joueurs de payer leurs dettes et les aides reçues, et eux-mêmes pourront briguer une place de choix dans la hiérarchie de la cité-état qui naîtra de ce putsch.

Si les joueurs sont férus d'enquêtes, le MJ pourra les confronter aux nombreux déséquilibrés qui assassinent les pauvres mendiants, ou alors, à l'opposé, à des mendiants s'en prenant à des citoyens normaux.
Dans les deux cas, les PJs auront l'occasion d'approcher le « monde souterrain » de la cité, et peut-être de mieux comprendre cette société défavorisée.

Enfin, des mendiants ayant eu connaissance, grâce à d'anciennes rumeurs ou légendes oubliées, d'un trésor fabuleux, pourraient partir en quête de celui-ci.

Ils entraîneraient à leur suite les aventuriers comme associés, mais aussi plusieurs autres bandes rivales de loqueteux, eux-mêmes assistés d'assassins professionnels. Une aventure de type course-poursuite serait appropriée.

Si nous avons pu vous réconcilier avec cette classe ingrate, alors notre premier objectif aura été atteint. Si de plus la société que vous avez créée tient désormais compte des mendiants, et à leur juste valeur, alors notre succès aura été total.

Nous attendons vos commentaires, ainsi que, pourquoi pas, vos articles ou vos scénarios.

Olivier Saraja



Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 21** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en novembre 1994.

Il a été écrit par **Olivier Saraja** et illustré par **Vincent Bailli**.

\~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~~~~~~~~~~~